TD2 B

Texas Hold'em

Objectif du jeu :

L'objectif du Poker est de former la meilleure main possible de 5 cartes, ou de bluffer pour pousser les autres joueurs à se coucher (abandonner). Le joueur avec la meilleure main ou celui qui reste en jeu après que tous les autres se sont couchés remporte le pot (les mises des autres joueurs).

Combinaisons de cartes

mains de Poker, du plus fort au plus faible :

1. Quinte flush royale (Royal Flush) : A, K, Q, J, 10 de la même couleur.
2. Quinte flush (Straight Flush) : 5 cartes consécutives de la même couleur.
3. Carré (Four of a Kind) : 4 cartes de même valeur.
4. Full house (Full) : Un brelan et une paire.
5. Couleur (Flush) : 5 cartes de la même couleur, mais pas consécutives.
6. Suite (Straight) : 5 cartes consécutives de couleurs différentes.
7. Brelan (Three of a Kind) : 3 cartes de même valeur.
8. Double paire (Two Pair) : 2 paires de cartes de même valeur.
9. Paire (One Pair) : 2 cartes de même valeur.
10. Carte haute (High Card) : Si aucune autre combinaison n'est formée, la carte la plus élevée gagne.

Résumé des étapes principales

Texas Hold'em :

1. Mise des blinds.
2. Distribution de 2 cartes à chaque joueur.
3. Premier tour de mise.
4. Distribution des 3 cartes du flop.
5. Deuxième tour de mise.
6. Distribution de la 4e carte (le turn).
7. Troisième tour de mise.
8. Distribution de la 5e carte (la river).
9. Dernier tour de mise.
10. Showdown et révélation des mains.

Conception Objet

Explication du diagramme

Interfaces (ICouleur, IPaire, IQuinte) :

Définissent des méthodes pour vérifier des caractéristiques spécifiques des mains (flush, paires, suites).

Classe Carte :

Représente une carte de Poker avec des méthodes pour obtenir sa valeur numérique et sa représentation.

Classe abstraite Combinaison :

C'est la classe de base pour toutes les combinaisons de mains, définissant les méthodes principales pour valider et comparer les combinaisons.

Classes dérivées (Paire, DoublePaire, Brelan, Carre, FullHouse) :

Ces classes héritent de Combinaison et implémentent les vérifications spécifiques pour chaque type de main.

Classe Quinte :

Hérite de Combinaison et implémente l'interface IQuinte pour gérer les suites.

Classe QuinteFlush :

Hérite de Quinte et implémente ICouleur pour ajouter la vérification d'une flush.

Classe QuinteFlushRoyale :

Hérite de QuinteFlush et ajoute la validation spécifique d'une Quinte Flush Royale.

Classe EvaluateurDeCombinaison :

Évalue et compare les combinaisons pour déterminer la meilleure main.

Classe ComparateurDeCouleur :

Utilise l'interface ICouleur pour comparer les mains ayant une couleur (flush).

From:
http://slamwiki2.kobject.net/ - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:
http://slamwiki2.kobject.net/cnam/utc503/td2-b?rev=1726096474

Last update: **2024/09/12 01:14**